

Den store bog
om unikke magiske skatte
i Hinterlandet

Unikke magiske skatte

Unikke magiske skatte er sjældne magiske ting, som ofte har en legendarisk forhistorie, og som ikke er til at genskabe i kopi. Unikke magiske skatte vil heltene måske støde på i løbet af deres karrierer, men der er langt mellem dem, og de er eftertragtede. Unikke magiske skatte har to vigtige karakteristika, og det *Dragende* og *Unik*. Nogle unikke magiske skatte har *personlighed*.

Unikke magiske ting kommer i form af våben, rustninger og smykker.

Legendariske: Alle unikke magiske skatte bærer legender. Nogle er mere kendte end andre, og nogle historier er alle vokset op med, mens andre er sjældne og kun kendt af de lærde. Med et kundskabstjek 13 kan man komme legender i hu.

Dragende: Magiske skatte stræber efter at blive anvendt, og de kan lokke, true eller drage deres omgivelser til at bruge dem. Nogle unikke magiske skatte kan påvirke deres omgivelser, så de tager den magiske ting i brug (se under den enkelte magiske skat for yderligere detaljer).

Unik: Der findes kun et eksemplar af den magiske skat, og sker det, at to helte med samme unikke skat kommer på eventyr sammen, vil kun den enes magiske skat være gældende, mens den anden vil være inaktiv. De to helte laver et karisma-tjek, og den, der ruller højest, er den, hvis magiske skat er aktiv. Ruller de lige højt, rulles der igen, indtil en ruller bedre end den anden.

Personlighed: Nogle magiske ting synes nærmest besjælede og besiddende deres egen personlighed. Nogle af deres evner kan kun anvendes, hvis spilleren rollespiller forholdet mellem karakteren og den magiske ting. Andre evner anvendes kun af den magiske tings personlighed, hvilket gøres ved, at en anden spiller rollespiller den magiske tings personlighed som en birolle.

Unikke magiske er beskrevet i slutningen af scenarie-teksterne. Udlever beskrivelsen af den magiske ting til spilleren, som kan tage den med sig. Gives den magiske ting videre til en anden karakter, gives beskrivelsen fra spilleren til den næste.

Alawens Kampkæde

Alawen var en farlig krigerinde i fordums tid. Legenderne fortæller om hendes voldsomme held i kamp, men kun de færreste ved, at heldet kom fra denne halskæde, der blev smedet til hende af en dværgekonge, hvis liv hun havde reddet.

Kæden er lavet af guld, og der er et stort, rundt vedhæng. På vedhængen er fire matte juveler.

En gang om dagen kan kæden aktiveres. Fire nåle går ind i spillerens hud, og suger blod ud. Bæreren tager 1t4 skade, men i næste kamprunde har denne fordel i lige så mange runder, som denne tog skade. For hvert point skade liver en af juvelerne op, og lyser sagte med et blodrødt skær...

(udviklet af Kamilla og Peter Brichs)

Baron Harkonns duelsværd

Sværdets magiske funktioner træder i kraft efter første runde, hvor der kæmpes mod samme modstander: (vælg 1)

- A) **Flèche:** Lav et "udfald" mod modstanderen lige inden denne laver et "udfald". Du har modstanderens initiativværdi plus 1, således at der angribes lige inden modstanderen angriber.
- B) **Riposte:** laver en parade-riposte på modstanderen. Du har modstanderens initiativværdi minus 1 (altså lige efter modstanderen), og du tildeler modstanderen *ulempe* på dennes angreb, og *fordel* på dit eget angreb.
- C) Ved en ekstrem succes kan effekten "**afvæbne**" vælges: Afvæbne slår våbnet ud af hånden på modstanderen.

Bartziluths Morgenstjerne

Våbnet har et groft og solidt skaft af tykt træ fra en ældgammel eg, der har set riger rejse sig og gå under. For enden af skaftet sidder en massiv jernkugle, sort, beskidt og rusten, fyldt med lange, firkantede pigge, der ender ude i spidse stumper, der glimter foruroligende i lyset. Morgenstjernen er ikke et elegant stykke håndværk, men et groft våben smedet til et beskidt arbejde, og det er som om at ujævnheder og grove kanter alt sammen er en del af designet, som har til formål at bringe smerte. I det rette lys ser det nærmest ud som jernkuglens ujævne flader danner et grumt smilende ansigt.

OBS. En morgenstjerne har samme tal som en stridskølle.

- A) **Kampens vildskab.** Brugeren gribes af en voldsom vildskab, som giver +4 bonus på angrebsrul og 12 midlertidige livspoint (eller 2 midlertidige sår). Effekten varer 0-3 (1t4-1) runder efter den sidste fjende er dræbt, og hver runde skal brugeren klare et visdomstjek 8 for ikke at angribe en allieret. Når effekten udløber forsvinder de andre bonusser også.
Det er valgfrit for brugeren af våbnet, om denne vil give efter for *Kampens vildskab*. Hvis en kamp varer mere end tre runder, skal brugeren fra begyndelsen af fjerde runde og fremefter klarer et visdomstjek 16 for ikke at blive grebet af *Kampens vildskab* mod sin vilje.
- B) **Bartziluths ære.** Bugbears genkender våbnet, som et våben dedikeret til den udødelige Bartziluth, hvis de ikke ligefrem kan identificere våbnet, og bæreren af våbnet har *fordel* på sociale forhandlinger med bugbears.
- C) Ved *ekstrem succes* (ren 17-20'er) kan effekten **Sønderslået** vælges. **Sønderslået:** Piggene på morgenstjernen prikker huller i ofret, som bliver sårbart for yderligere angreb. Efterfølgende fysiske angreb fra andre våben gør +1 skade og fra Bartziluths Morgenstjerne +2 skade resten af kampen.

Bralder

Bralder er et mægtigt horn til at blæse i. Hornet er mandshøjt, og det er pyntet med smukke sølvdekorationer, der forestiller krigsfolk i fremmede rustninger og med fremmede våben, som er opmarcheret bag en rytter. Typisk er hornet hængt op i kæder for at folk bedre kan blæse i det. Hvilket væsen, der har leveret det enorme horn, aner ingen, men legender har det, at i fordums tid strejfede kæmpemæssige monstre omkring, som en regn af ild fra himlen udryddede, og dette horn stammer fra et af disse monstre.

- A) At blæse i Bralder:** Det kræver lungekapacitet at få hornet til at gjalde, og hornblæseren skal et udholdenhedstjek 4. For hver 4 point, der rulles over 4 (dvs. ved 8, 12 etc.) kan hornet høres en kilometer borte. Fejler tjekket, kræver Bralder en pris af hornblæseren, som mister 1t4 livspoint.

(trods den voldsomme gjalden, er hornets braldren magisk reduceret i dets umiddelbare nærhed, så ingen mister hørelsen).

- B) At blæse til samling:** Enhver, der har svoret hornblæseren eller hornblæserens herre troskab, vil føle en magisk dragning til hornet, når der blæses i det. Væsnet har *fordel* på alle rejsetjeks og rejser 25% hurtigere end normalt, når det rejser mod hornet.
- C) At blæse til angreb:** Enhver, der har svoret hornblæseren eller hornblæserens herre troskab, vil føle sig opildnet og rede til kamp. Væsnet får *fordel* på sit angreb, hvis det stormløber ind i kamp.
- D) At blæse til fornyet angreb:** Enhver, der har svoret hornblæseren eller hornblæserens herre troskab, vil føle sig opildnet og rede til kamp. Væsnet får *fordel* på tjeks mod frygt og demoralisering, og hvis tropperne er ved at flygte eller på anden vis er slået på flugt, får de et fornyet morale-tjek med *fordel*.
- E) At angribe med Bralder:** Skulle det lykkes at placere Bralder således, at dets munding er vendt mod andre, kan man blæse i Bralder for at skade andre. Det kræver et udholdenhedstjek 8, og det koster 1t8 livspoint (eller 1 sår) at blæse i hornet. Væsner inden for 10m af mundingen rammes af det soniske angreb, og de skal klare et Resistens (sonisk)-tjek mod 10 eller tager 1t6+4 i skade.

Bralder er en **dragende** magisk skat, som lokker folk til at blæse i hornet.

De dødes tårer

Tårerne kan bruges til at distrahere intelligente gengangere. Fremvises tårerne for en intelligent genganger (Karisma 12), fascineres gengangeren af tårerne og kan forhandles med til at holde sine angreb tilbage, lader fanger gå eller noget tilsvarende.

Drageklo

Skabt en knogle, prydet med fjer og for enden er forankret en knogle udskåret som en krum klo, og over den er vævet den skumleste drageetrolddom.

Dragekloen har følgende magiske effekter:

- A) Sort aura:** En aura af sort lys udstråler fra knoglen i en radius af 1m, og dragekloens bruger kan få auraen til at splintres i stumper af sort lys, som flyver gennem hele området. Alle inden for 10m skal klare resistens (undvige) 10 eller blive ramt af en sort lyssplint, som slynger ofret omkuld og giver 1t10 i skade. Effekten kan anvendes 3 gange om dagen.
- B) Gylden grådighed:** Et gyldent lys samler sig om kloen, og lyset stråler gennem alt inden for 20m, og får den persons penge til at lyse op, som bærer flest penge på sig, og lyset fra pengene går gennem tøj og lignende. Alle, der ser lyset, skal klare et resistens (viljestyrke) 10-tjek, og fejler det, fortrylles de med magisk grådighed, og de næste 1t4 runder vil de forsøge at tilrane sig personens penge. Effekten kan anvendes 3 gange om dagen.

- C) **Livets ende:** Den, som tjener Dragekloens bruger, binder sig magisk til dragekloen, og brugeren kan pege på ofret og beordre denne død. Kløerne på dragekloen slår ud, og ofret falder død om.

Bemærk, at stavens bruger påvirkes ikke af stavens magiske effekter. Drageklo er en **dragende** magisk skat, som forsøger at lokke brugeren til at anvende Drageklo mod svage og underdanige væsner.

Dragens forbandede mønter

Store, flotte guldmønter, som ligger tungt og lunt i hånden. De udstråler en smule varme, som gør dem behagelige at røre ved.

- A) **Hvad rigdom vil bringe:** Bæreren af mønterne har svært ved at ryste tankerne af sig om alt det, som mønterne kan bringe af velstand og status. Drømmene giver stædighed og livsvilje; hvis personen ryger ned på 0 eller færre livspoint, kan personen holde sig ved bevidsthed ved hver runde at klare et Resistens (viljestyrke) 9-tjek. Bæreren kan vælge at modstå denne effekt med et succesfuldt resistens (viljestyrke) 10-tjek.
Opfordr spilleren til at beskrive disse drømme, når karakteren er under mønternes indflydelse.
- B) **Gerrighed:** Bæreren af mønterne bliver ferm til at forhandle og prange om priserne. Ved køb og handel har bæreren +2 bonus eller bæreren kan købe ind fra indkøbslisterne med 10% rabat. Effekten gælder kun, hvis bæreren lader sig influere af mønterne (effekt A).
- C) **Grådighed:** Bæreren nægter at afhænde mønterne, og vil i handelssituationer afhænde alt andet end Dragens forbandede mønter. Denne effekt gælder automatisk, hvis personen er påvirket af effekt A.
- D) **Mistænksom:** Bæreren gribes af mistænksomhed og mener, at alle andre er ude efter bærerens skat. Mistænksom rammer bæreren, hvis denne er under indflydelse af effekt A. Bæreren kan forsøge at ryste mistænksomheden af sig med et Resistens (viljestyrke) 13-tjek. Fejler tjekket med 4 eller mere, bliver bæreren voldeligt paranoid, og stikker enten af fra de andre eller forsøge at angribe dem direkte eller indirekte (spilleder afgør karakterens handlinger, men lad spilleren komme med input til dem); denne paranoia er en magisk effekt, og derfor kan den få karakteren til at opføre sig imod sin egen vilje.

Dragens forbandede mønter er **dragende**. De frister folk til at samle sig op, og de lokker folk til hele tiden at røre ved dem, at lade fingrene glide over dem og kærtegne dem.

Dragemedaljonen

Dragemedaljonen er en smuk gylden medaljon med et knaldrødt relief af en drage, som snor sig om en flamme.

- A) **Drageblik:** Når medaljonen bæres, aktiveres dens trolddom, og bærerens øjne forvandles til gyldne drageøjne (-2 straf på sociale handlinger).
- B) **Dragevilje:** Medaljonens bærer har +2 bonus på viljestyrke-tjeks.
- C) **Flammehæmmer:** Medaljonens bærer tager 2 point mindre (min. 0) i skade fra naturlig og magisk ild, flammer og hede hver runde.

Drikkehornet Gladensvend

Et stort og smukt drikkehorn dekoreret med sølvpyrdelser, der forestiller en kvinde, der overrækker et drikkehorn til en rytter som en velkomstgave. Hornet er omtrent en ½m langt, vejer godt til og kan rumme mange liter godt øl. Hvilket væsen, der har lagt horn til, er uklart.

- A) **Godt øl:** Al øl, der drikkes af hornet smager sødt og godt. Øllet bliver svalt og friskt, og enhver gift og urenhed i øllet forsvinder. Øllets styrke øges umærkeligt, og øllet har den dobbelte styrke alkoholmæssigt.
- B) **Venskabsdrik:** Gladensvend øger det gode humør ved forhandlinger, og hornets ejer får +2 bonus til parlay og sociale handlinger, hvor hornet og øldrikning optræder.
- C) **Bægerklang:** Med Gladensvend i hånd og mindst en tår drukket derfra, forvandles ejerens stemme til en smuk og klangfuld sangstemme, og nu kan Gladensvends ejer sjerne. Gladensvend skænker +4 bonus på sang-tjeks, og sangeren kan med sin stemme opnå sine omgivers opmærksomhed – med et sang-tjek (karisma) mod væsners morale kan sangeren få dem til at stoppe op og lytte (og give *fordel* til allierede, som vil snige og gemme sig eller begå andre listige ting).

Drikkehornet er en **dragende** magisk skat, som lokker sin ejermand til at drikke af sig, når der er øl og vin i nærheden, og er man ikke opmærksom, er man godt i gang med at skænke op og hælde på sig selv.

Eusebius' Skjold fra Selenica

Skjoldet er et smukt metalskjold, der er præget med en knaldrød drage på forsiden på en metalblå baggrund. Skjold glimter, som var det helt nyt og aldrig anvendt i kamp.

Skjoldet blev smedet af en navnløs smed fra handelskøbstaden Selenica, som ligger i det østlige Darokin, og som er en vigtig grænseby mellem Kejserriget og Darokin. Hertil kommer mange handlende, og en fæl drage havde sat sig for at berige sig selv gennem plyndringer af de rige karavaner, som bragte silke og sjældne krydderier fra Ylaruam til Darokin, Karamaikos og Kejserriget. Ridderen Eusebius fik skænket skjoldet af Selenicas byråd, som hjælp til sit hverv med at fordrive dragen, og efter den dag så hverken nogen noget til Eusebius eller dragen, men Selenica og karavanerne fik fred igen.

- A) **Det vedholdende skjold:** Skjoldet reparerer sine egne skader ved at låne lidt livskraft fra sin ejer. Efter hver dag, hvor skjoldet har været brugt i kamp, låner det 1t4 livspoint fra sin ejer. Ejeren kan ikke modstå effekten, og effekten bemærkes kun ved et Sansetjek mod 14, når ejeren begynder at undre sig over, hvorfor denne føler sig en anelse svækket.
- B) **Drageforsvar:** Skjoldet beskytter mod drager og dragetrolddom. Skjoldet giver +4 forsvarsbonus mod dragers angreb (foruden de standard +2 forsvar, som skjoldet normalt giver; i alt +6), +4 resistensbonus mod drageild, samt +4 resistensbonus fra dragebaseret trolddom (dvs. troldfolk af dragetraditionens magi).

Frostens sorte sværd

Klingen er kulsort, og den er kold at røre ved. Der danner sig løbende rimfrost på klingen. Ifølge legenderne er sværdet smedet af frostkæmper så højt mod nord, at solens skær ikke falder over landene, som er evigt underlagt frost og tåge. I dette land findes is så hård som stål, som kæmperne smeder våben og rustninger af.

Sort snestorm: Ud fra klingen hvirvler en storm af sorte iskrystaller, som påvirker et område på tre meter fra klingens bruger. Krystallerne river og flår blotlagte metaller i stykker. Alle metalvåben og metalrustninger i området tager 1t6 i skade. Skaden reducerer rustningernes forsvar (ved 0 er rustningen ødelagt), og våbnene har skaden som negativ værdi (f.eks. snestormen skader med 4 point, og metalvåben gør nu -4 i skade; min. 0 skade)(hvis skaden matcher våbnets maks skade, er våbnet ødelagt, f.eks. ved 4 point skade er daggertter (1t4) ødelagt). Den sorte snestorm kan aktiveres en gang om dagen, og effekten kan undgås ved et succesfuldt resistens (undvige) 11.

På en *ekstrem succes* (19-20) kan effekten *sort kulde* vælges. **Sort kulde:** sorte iskrystaller danner sig i ofrets sår, og ofret begynder at fryse voldsomt, indtil såret er rensat. Ofret skal klare et resistens (udholdenhed) 10-tjek eller skælve af kulde og have *ulempe* på sine angreb resten af kampen eller indtil såret er rensat.

Hervors sværd

Klingen er lang og bred, og skaftet er udformet som en sort drage, der spyr ild.

Sværdet er smedet af jarldatteren Hervor, der så sin slægtsgård ødelagt af en lindorm, der åd hendes slægtninge og tog hende som gidsel, da det havde fæle planer om at gifte sig med hende. Hun flygtede fra lindormen og svor hævn. Rejste til dværgenes Klippehjem for at lære smedekunstens hemmeligheder, og mange år senere vendte hun tilbage og dræbte lindormen med en klinge, hun selv havde smedet.

- A) **Dragedræber:** Hervors sværd giver +2 skade mod drager og lindorme.
- B) **Hærdet vilje:** Hervors sværd giver sin bærer ekstra viljestyrke til at modstå dragens vilje. Klingens bærer har *fordel* på tjeks mod dragens list, magi og tricks.
- C) **Ved ekstrem succes** (ren 20'er) kan effekten "Dyb flænge" vælges. Ved **Dyb flænge** mister ofret 1 sår i stedet for skade, og flængen skaber et hul i modstanderens forsvar, som kan udnyttes. Hvis flængen rammes på efterfølgende (angreb mod ofrets forsvar med -4 straf), har ofret en tærskel, der er 4 point lavere.
- D) **Hævnerrig:** Hervors sværd har et indestængt had mod drager og lindorme, som smitter bæreren. Hører bæreren rygter om drager og lindorme, skal bæreren lave et resistens (viljestyrke) 12-tjek for ikke at sætte sig for at opsøge monstret og standse det. Får bæreren øje på dragen, skal bæreren klare et resistens (viljestyrke) 10-tjek for ikke sætte sig for at dragen skal dræbes umiddelbart.

Hrappas spyd

Et langt, sort spydskaft af jerntræ, der er snoet, og ender i en snoet sølvspids. Spydet er altid fugtigt, som om duggen netop er faldet. *Om Hrappas spyd siges det, at våben er bevis på, at i tågen lurder der monstre, og en gang tabte et af monstrene i tågen sit spyd.*

- A) **Tågebanke:** Hrappas spyd kan manifestere en tågebanke, som kommer rullende ind bag spydbæreren. To gange om dagen kan tågebanken kaldes. Tågebanken fylder et område på 10m diameter omkring spydbæreren, og holder i 5 minutter, men kan opløses af kraftige vinde. Tågen er så tæt, at folk 1 meter inde i tågen ikke kan ses udefra, og al nærkamp inde i tågen er med ulempe.
- B) **Hrappas duel:** Når spydbæreren er i tæt tåge, kan spydbæreren udfordre sin modstander til duel, og de to kæmpende får *fordel* på deres angreb, og de får ingen *ulemper* fra tåge. Modstanderen, der er udvalgt til

duel, vælges i begyndelsen af runden, inden handlinger vælges, og modstanderen er valgt, indtil de to ikke længere er i nærkamp.

Ekstrem succes (19-20): "Hrappas søskende" - denne effekt kan vælges, hvis der rulles 19 eller 20 på terningen. To par sorte kløer med sølvspidser dukker af ingenting over skulderen på spydbæreren, og de angriber modstanderen. 2 kløer+5; skade 1t6 (+2 skade, hvis der kæmpes i tåge).

Dragende: Hrappas spyd er dragende. Spyddet frister folk til at have det i hænderne. Når der instinktivt gribes til våben, griber bæreren af Hrappas spyd automatisk til spyddet, og hvis bæreren ikke er opmærksom på det, står denne under forhandlinger og leger ubevidst men truende med spyddet, og det giver *ulempe* til egne og allieredes forhandlinger.

Kraniestaven

En sort stav, der ender i et forsølvet kranie med øjne af røde ædelsten. Kraniestaven emmer af kold ondskab, og i hænderne på levende væsner er den isnende kold.

Det onde øje: Staven kan kaste det onde øje på levende væsner. De røde krystaløjne gløder kraftigt og et rødt lys strømmer ud fra dem, som oplyser et kegleformet område, der er 5m langt og 3m bredt. Så længe det røde lys falder på væsnerne, svækkes de, og deres angrebs effekt mindskes: skade skal rulles to gange, og den laveste vælges. Effekten kan forsøges undgået med et resistens (undvige) 10-tjek.

Stavens kulde: I hænderne på levende væsner gør staven hver runde 1t4 point i kuldeskade.

Magisk fingerbøl

Med det magiske fingerbøl kan man sy beskyttende tegn ind i tøj. Det magiske symbol kan aktiveres ved at smøre lidt frisk blod på det, og symbolet giver +2 forsvarsbonus i ti minutter.

Det beskyttende tegn tager 5 minutter at sy, og hvert stykke klæde kan rumme et magisk symbol, som skal være synligt for at virke. Kun et magisk symbol af gangen kan påvirke en person.

Meriadmes daggert

En smuk daggert med en flot svungen klinge og et elfenbensskæfte. Ned langs klingens er dekoreret med roser, og mellem roserne kan der på det gamle sprog læses "*Til min evigt elskede i mindet om hedekys i rosenlunden*". Daggerten besidder en række magiske kræfter:

A) **Liflig rosenduft:** Ud fra daggerten springer en liflig rosenduft, som virker beroligende og døsende på omgivelserne. Duftens ophav er vanskelig at placere, men alle inden for 5m mærker duften, og hvis de ikke er i kamp eller på tilsvarende vis distraheret, får alle en +2 bonus til forhandlinger, da alle bliver mere medgørlige (resistens (viljestyrke) 14 for at modstå). Efter 2 minutter med rosenduften, skal alle i området klare et resistens 10-tjek, eller også bliver de døsig og falder i søvn i løbet af 1t4 runder. Har man klæde for næsen eller lignende beskyttelse, får man +4 bonus til at modstå døsigheffekten.

B) Ved en *ekstrem succes* (ren 20'er) kan effekten "Livsdræn" vælges. **Livsdræn** trækker 1 sår eller 5 livspoint ud af ofret og giver det til daggertens bruger.

C) **Roser:** Roserne på klingens springer pludselig til live og begynder at sno og vride sig. Blomsterne vokser fra klingens ud mod et offer op til 1m væk, som de griber ud efter (angreb+6), og får de fat, vikler tornede ranker sig om ofret og blod begynder at sive ud af tornesårene (1t8 i skade. Har roserne fået fat, gør de automatisk skade hver runde, indtil ofret river sig fri (undslippe 7). Hvis roserne dræber personene, slår en plante rod i liget og straks blomstrer den op. Efter 1t4 runder, begynder rosenplanten at gribe ud efter enhver, som kommer den nær (også daggertens bruger).

D) Daggertens bruger har +4 forhandlingsbonus med plantevæsner.

Månepile

Månepilene er smukke, som de er dødbringende. I skafterne er skåret smukke runer indlejret med sølvtrolddom, og spidserne glimter af månelys, når andre lyskilder ikke overdøver det blege skær.

A) **Præcision:** Pilen giver +1 bonus til angrebsrul, men spenderes en runde med at sigte (manøvre-handling), giver pilen +4 på angrebsrullet.

B) **Måneskær:** Affyres pilen i mørke, hvor der kun er en smule lys (i huler eller om natten), begynder pilen på sin flugt gennem luften at lyse kraftigt op, og blænde alle, der er inden for 3m af målet (magisk angreb+4 mod resistens), så de har *ulempe* de næste to runder.

C) Ved ekstrem succes (19-20) kan effekten "**Gennemboret**" vælges. **Gennemboret:** pilen sætter sig meget dybt i modstanderen, som tager 1t10 i skade og derefter yderligere 1 sår (dvs. en modstander, som overlever pilen, mister i alt 2 sår).

Orkbider

En slank, bølgende klinge med vage runer på klingens, som knapt kan anes og slet ikke tydes. Designet ligner elverhåndværk, og udførslen ligner dværgehåndværk - og hverken dvæрге eller elvere enige om, hvis sværd det er.

- A) **Blåt skær:** Når orkbider er i nærheden af orker, lyser klingens blegt blå. Kommer orkerne inden for 10m lyser klingens stadig kraftigere.
- B) **Dværgesværd:** I hænderne på en dværg gør orkbider +2 skade.
- C) **Elversværd:** I hænderne på en elver giver orkbider +4 på angreb.
- D) Ved en ekstrem succes kan effekten "**orkbider**" vælges: Hvis modstanderen er en ork, er angrebet automatisk et dødbringende hug.
- E) **Den frygtede klinge:** Orkbider kan genkendes af orker, som frygter klingens. Fremvises Orkbider med selvsikkerhed, skal orkerne lave et morale check eller blive skræmte (enten skal de flygte eller få ulempe på handlinger den næste runde).

Orphitros' robe

En pragtfuld rød robe dekoreret med sælsomme alkymistiske tegn i guldtråd, som vinder og snor sig som var trådene levende slanger.

A) **Roben beskytter mod tidens gang.** Når man bærer rober, ældes man ikke, og der er ingen behov for mad og drikke. I stedet tørrer kroppen langsomt ind og bliver mumie-agtig. Denne proces sker over et halvt år,

hvis bæreren ikke spiser regelmæssigt (men bæreren føler hverken sult eller tørst). Hvis bæreren har roben på, så denne lever længere end sit naturlige spand, så begynder kødet langsomt at falde af kroppen og forvandler bæreren til et levende skelet. Denne proces tager et halvt år efter at bæreren ville være død en naturlig død af alderdom. Er kroppen først undergået forandringen, er den permanent, og uden roben vil bæreren dø.

B) **Slangebid:** Iført roben kan troldfolk lave et slangebid med de hugtænder, der vokser frem. Angreb: angrebsbonus+behændighedsbonus+1; Skade: 1t4+gift (Ofret laver resistens (gift) eller får 1t6 i skade og ulempe på angreb de næste to runder).

C) **Slangetæmmer:** Iført roben kan helligfolk håndtere slanger og tåle slangegift. Helligfolk har +4 bonus på Parlay-handlinger med slanger og slangevæsner og kan kommunikere med dem. Helligfolk har også *fordel* på deres resistens (gift)-tjek mod slangegifte.

Orphitros' Roben **drager** sin ejer til hele tiden at have den på.

Retebiussværdet

Retebius stiftede det thyatiske kejserriges luftbårne korps af riddere, der med pegasi, griffer og andre flyvende dyr og magiske remedier forsvarede riget. Det siges, han fik sværdet af luftens ånder for sit venskab med himlens heste, pegasierne, og deres ånd hænger stadig over sværdet og hjælper dets bruger.

- A) **Vingeslag:** Et par kraftige spøgelseslignende pegasus-vinger manifesterer sig lige bag klingens bruger, og stormvinden fra vingeslaget skubber alle, der støder op til sværdbrugerens 3m væk, hvis de ikke klarer et Styrketjek 14. Fejler man med 4 point eller mere, slås man samtidig omkuld. Vingeslaget kan aktiveres 3 gange om dagen ved siden af en almindelig handling.
- B) **Pegasusspring:** For et kort øjeblik manifesteres en æterisk pegasus ved sværdbrugerens, og denne fører sværdbrugerens frem i et voldsomt spring. Sværdbrugerens kan springe mindst 3m, højst 15m frem i et langt spring, der fungerer som handlingen stormløb (og har initiativværdi derefter). Pegasusspringet kan aktiveres 3 gange om dagen.
- C) **Ven med heste og ørne:** Heste, ørne og pegasi tager venligere imod sværdbrugerens. Denne har +4 på karima tjeks.
- D) Ved en *ekstrem succes* kan effekten "**hestespark**" vælges: Hestesparket skubber ofret op til 10m tilbage og vælter ofret omkuld.
- E) Det siges, at forbryder man sig imod Retebius' idealer og venskabet med pegasierne, vil sværdet blive hentet hjem af en ørn.

Rustungs skjold

Øboeren Rustung fra Minrothad smedede dette skjold i en gløderne fra en døende vulkan, som havde fortæret hans hjemlandsby. Skjoldet er berygtet for sin evne til at blusse op. Skjoldet er et metalskjold (+2 forsvar).

Blusse: Med et skarpt ord blusser forsiden af skjoldet pludselig op, og en flammetunge slår ud fra skjoldet. Effekten kan aktiveres, når en modstander fejler et angreb mod skjoldbæreren. Angreb: flammetunge+6; skade 1t8+1. Skjoldet kan aktiveres tre gange om dagen.

Gløde: skjoldet kan sættes til at gløde. Metallet bliver varmere og et lunt skær udspringer fra det. Skjoldet bliver aldrig så varmt, at det brænder, men den lune varme og det varme lyskær er behageligt, og det kan holde en opdagelsesrejsende varm på en kold nat. **Gløde** giver desuden +2 resistensbonus mod magiske kuldeangreb.

Scutum's skjold

Skjoldet tilhørte en berømt thyatisk officer fra Kerendas, der adskillige gange slog invasioner fra Ylari tilbage, når forårets krigere drog plyndrende ind over Kejserrigets grænser for at bevise deres værd. Scutum's skjold er legendarisk blandt thyatere, der har nydt historier om skjoldets bærer gennem 300 år.

- A) Scutum's skjold **beskytter mod missilvåben**. Forsvareren får +4 Forsvarsbonus mod missilvåben.
- B) **Rad og række:** Scutum's skjold kan udstrække sit forsvar mod missilvåben til to allierede. Skjoldbrugeren og to allierede ved skjoldets side får +2 Forsvarsbonus mod missilvåben (i stedet for ovennævnte +4 bonus).
- C) **Thyaterer genkender skjoldet**, og de er sympatiske over for enhver krigertype, der formår at bære skjoldet med værdighed (*fordel* på sociale manøvrer), men de afskyr enhver, som ikke kan gøre dette (*ulempe* på sociale manøvrer).
- D) **Lykketræf:** En gang om dagen kan brugeren af Scutum's skjold tvinge en modstander til at rulle en ekstra gang på et succesfuldt angrebs rul. Det dårligste resultat bruges.

Sejrsspyddet

Sejrsspyddet er et smukt metalspyd med et langt smalt spydhoved som glimter gyldent og udstråler en forunderlig kraft.

- A) **Sejrsskænker** - spyddet skænker livskraft til de sejrende. Efter endt kamp vil spydbæreren og dennes allierede - hvis de vandt kampen - opnå livspoint svarende til 1 førstehjælpsterning (og der kan bagefter stadig finde førstehjælp sted).
- B) **Krigsbrøl** - sejrsspyddet lader et løvebrøl gjalde ved kampens begyndelse. Brølet kan høres vidt omkring, og det styrker spydbærerens og allieredes morale. De har *fordel* på resistenstjeks mod frygt, og +2 bonus på at intimidere deres fjender. Sejrsspyddet udslynger altid sit brøl ved mindst en kamp hver dag, og hvis den ikke får lov til det, gør den det mod spydbærerens ønske (kan holdes tilbage med et karismatjek 10).
- C) Ved en *ekstrem succes* (ren 20'er) kan effekten 'Ærefrygt' vælges. **Ærefrygt:** Modstanderen tager maksimum skade. Hvis modstanderen overlever dette, laver spydbæreren et karismatjek+4 mod ofrets morale. Er det en succes, mister modstanderen sin kamplyst.
- D) **Ingen kujon** kan bære Sejrsspyddet, og flygter spyddets bærer fra kamp, hvor nederlag ikke er åbenlyst, kommer denne automatisk til at tabe spyddet.

Skatmesterens lampe

Denne magiske lampe beskytter blotlagte skatte mod tyve. Den skat, som er under lampens skær, er beskyttet af lampen, og den anbringes gerne oppe under loftet for at kunne skinne på mest muligt og derved beskytte det. Når lampen tændes, skal man sige det magiske ord for at aktivere dens magiske alarm, og når

lampen slukkes eller flyttes, skal man sige det magiske ord for at slå alarmen fra. Skatmesterens lampes alarm slår automatisk fra, hvis den brænder ud.

Hvis lampens fortryllelse aktiveres, begynder den straks med skinger stemme at råbe “Tyve! Alarm! Man bestjæler mig!”, og lampen aktiveres, hvis der fjernes noget fra den skat, som lampens lys falder på.

Solens ring

En enkel og smuk guldring med varm lød og lun at røre ved. Af og til synes at glimt af varmt lys at smyge sig hen over ringen. Ringen føles tung at røre ved, og den emmer af magisk kraft. Den er et forunderligt stykke håndværk, ældgammel og åbenlyst ikke skabt af menneskehånd. Under rette forhold og med et øjeglase kan man se fine små dværgeruner i ringens inderside.

Unik magisk skat.

- **Trolddomsring** – ringen er lun at røre ved. Den har en indre varme, som er varm og behagelige for levende væsener, men for kuldens og dødens væsener er ækel og ubehagelig.
- **Døgnets gang** – ved solopgang og solnedgang blusser ringen kortvarigt op og udsender et varmt lysskær som hilsen og afsked til solen.
- **Håbets glimt** – en gang pr. mission kan ringen udsende et voldsomt lysglimt, der i rette øjeblik blænder en modstander. Når en modstander har et succesfuldt angreb – men ingen effekten annonceres – kan håbets glimt anvendes, og modstanderen skal rulle sit angrebsrul på ny og anvende det dårligste resultat.
- **Påkalde solens skær** – en gang dagligt kan solens skær påkaldes, og et varmt lys stråler ud fra ringen. Det skaber et klart, varmt lys klarere end en lanterne, som varer i en time.
- **Solens livskraft** – hvis en karakter dør ved at forbløde eller ved et dræbende hug bærende ringen, får karakteren efter 10 minutter førstehjælpstjek (+4 bonus). Hvis det er succesfuldt, vågner karakteren pludselig op igen, da livet vender tilbage til den falde – *men denne evne virker kun, hvis du ikke nævner for dine medspillere, at ringen besidder denne evne.*

Omstridt ejerskab: Solkulten og dværgene – i en tradition hedder det sig, at dværgene under De syv vintre smedede ringen for at få solen til at vende tilbage og bringe varme til landet, og dværgene har siden da holdt på, at ringene tilhører dem, mens kejserlige årbøger beretter, at dværgene skænkede ringen som en gave til Solkulten, som tak for at bragte solen tilbage efter De syv vintre. Solkulten selv erklærer, at ringen blev skænket dem af De udødelige som et evigt tegn på solens genkomst.

Solkongens sværd

Solkongen var en mægtig kriger, og en konge, der var elsket af hans undersåtter. Sagnet vil, at han fik sit sværd af de Udødelige, for at kunne beskytte sit folk mod en fjende, der kom langvejs fra, og at Solkongen, ved sværdets hjælp, opretholdte fred i sit rige i årtier, indtil sin død. Klingens på sværdet har et mønster af flammer, der går ned langs klingens.

Solens stråler: En gang om dagen kan sværdet aktiveres, og i 1t6 kamprunder lyser klingens op og blænder alle, som ser på den indenfor 10 meter. Sværdets bruger laver et magisk angreb (1t20+angrebsbonus mod

resistens) mod alle, der kigger på våbner, og hvis det er en succes, er de blændet i det antal runder, som klinger er aktiv. Alle kan vælge at se bort og undgå at blive blændet, men har *ulempe* på deres handlinger.

På en *ekstrem succes* kan effekten **helende solskin** vælges. Et varmt lys breder sig fra sværdet over hele kroppen på den, som bærer det, som heles (førstehjælpsterning+2).

(udviklet af Kamilla og Peter Brichs)

Spyddet Trækløver

Trækløver er et spyd af sten og metal, som blev smedet af en svartedværg som hævn over en skovelvers fornærmelser.

Trækløver: En gang om dagen kan spyddet hamres ned gennem en træstamme og flække den fuldstændigt. Effekten kan også bruges på større ting bygget af træ som kister og døre. Magiske træting skal overvindes med et angreb mod forsvar 14 eller tingens egen forsvarsværdi. Trævæsner er ikke påvirkede af effekten.

Splitter: Trækløver kan udsende vibrationer, når den holdes oppe i luften af sin ejer, som påvirker alle missil- og kastevåben af træ, der kommer inden for tre meter af trækløver. Inden for området splintres alt træet i missil- og kastevåbnene, når de flyver gennem luften, og deres angreb ophæves. Effekten varer så længe spyddet holdes oppe, dog maksimalt 5 runder. Splitter kan aktiveres to gange om dagen.

Ved en *ekstrem succes* (19-20) kan effekten **flække** vælges. **Flække:** Modstanderens ikke-magiske trævåben flækker, og splinterne gør 1t6+1 i skade.

Forhad: Skovens væsner hader våbnet, og enhver, som bærer våbnet, eller er allieret med trækløvers bærer, har -4 på sociale handlinger.

Stilichos bendaggert

Udskåret af en enkelt knogle med rødlige vener, og dekoreret med krummelurer og fortryllede runer, udstyret med et læderhåndtag, er bendaggerten usandsynligt skarp.

A) **Blodigt snit:** Daggerten trækker en blodig rift, som provokerer ofret. Den sårede skal klare et resistens (viljestyrke) 11-tjek for ikke straks at angribe daggertens bruger med deres bedste angreb.

B) **At falde på daggerten:** Kæmpes der defensivt med daggerten, risikerer modstanderen at spidde sig selv på daggerten. Daggert-brugeren har *fordel* på sine angreb. - hvis modstanderen har et *blodigt snit* og gør maksimal skade med en ekstrem succes, kommer modstanderen også til at spidde sig selv på daggerten.

C) Ved ekstrem succes (ren 20'er) kan effekten "**Pulsslag**" vælges. **Pulsslag:** våbnet efterlades i modstanderens sår, og i takt med ofrets hjerteslag, suger daggerten blod til sig. Modstanderen mister 1 sår (eller 5 livspoint) i runden; daggerten kan fjernes ved et tjek mod sværhedsgrad 18.

Stjernestav

Stjernestav er en magisk krystalstav på omtrent 10cm af gennemsigtigt krystal. Staven indeholder 10 små sfærer, som lyser, når staven rystes. Når krystalstavens kræfter anvendes, forsvinder en af sfære:

Stjernelys - ud af staven vælder et blødt, blegt lysskær som renser alle levende væsner inden for 4m af staven. Staven fungerer som et resistenstjek mod gifte, sygdomme, infektioner og lignende, og giver et resistenstjek+6.

Stjernesol - fra staven flyver en gylden sfære, som svæver op over hovedet på krystalstavens bruger, mens den vokser sig stor, indtil den fylder 1m i diameter, og fra sin position sender den et skærende lys ud, som brænder mørke bort. Alle udøde, dæmoniske væsner og skyggevæsner inden for 5m rammes af et magisk angreb+4, og rammes de, tager de 1t8+4 i skade, og rammes de ikke, tager de stadig 1t4+2 i skade.

Stjernetåge - en sky af stjernetåge i mange farver fyldt med blinkende lysprikker, der gengiver fjerne solsystemer vælder ud af staven. Et kegleformet område på 5m i længden og 3m diameter i den brede ende påvirkes, og alle væsner i Stjernetågen rammes af et magisk angreb+4. Påvirkede væsner fortrylles af stjernetågen, som de står og beundrer uopmærksomme på deres omgivelser. Effekten varer 1t6 runder, men hvis de angribes eller forstyrres voldsomt (f.eks. ruskes i), ophører effekten straks.

Stjernestavens effekter og aktiveringsmetode kan identificeres med et Sansse magi 12.

Suldrurs flammehandske

En læderhandske dekoreret med røde og gule perler, der forestiller flammer, som snor sig om fingrene, og hvor flammerne samler sig i håndfladen.

Suldrurs flammehandske har evnen til at opsamle flammer og lagre dem i håndfladen og siden slynge flammerne ud igen.

At opsamle flammer: Ved at stikken hånden ind i flammer, gribe om en fakkel eller lignende, kan "håndfuld" flammer opsamles. Opsamlingen af flammer svækker ilden, f.eks. går faklen ud, og den kan ikke antændes igen, da flammen er fjernet fra faklen.

At udslynge flammer: De opbevarede flammer kan slynges af sted en af gangen med et afstandsangreb. Handsken giver +2 angrebsbonus og flammen gør 1t4+2 skade. Med ekstrem succes (19-20) kan effekten "antændes" vælges. Modstanderen bryder i brand, og denne tager automatisk 1t4+2 i skade i to runder.

Opbevaring af flammer: Suldrurs handske kan lagre op til fire "håndfulde" ild (en håndfuld svarer til en fakkel), og hver håndfuld holder i 12 timer.

Dragende: Suldrurs flammehandske drager folk til at lege med ild. Handsken drager folk til at samle flammer op, når den ikke har nogen flammer i sig.

Ulvetunge

Et tohåndssværd, der tilhørte Helten fra Tærskel, Ivan, og han brugte det i sine mange kampe mod goblinerne fra Dunkelskov i Karameikos. Helten fra Tærskel forsvandt siden i bjergene nord for købstaden Tærskel i jagten på Den skjulte dal.

Ulvetunge er et sværd, der tørster efter sine ofres blod. Når sværdet får færden af sin modstander, øger det chancen for at man rammer sin modstander.

A) **Færden af blod:** Hvis Ulvetunge rammer forbi en modstander, får man *fordel* på sit næste angreb mod samme modstander.

B) **Blødtørst:** Hvis Ulvetunge rammer sin modstander og denne overlever, får Ulvetunge +2 skade på sit næste angreb, hvis det rammer.

(De to effekter kan ikke kombineres)

C) Ved et ekstrem succes kan effekten "**Ulvebid**" vælges: Ulvebid vælter modstanderen omkuld, og Ulvebids bruger får både *fordel* og +2 skade på næste angreb mod samme modstander.

Valerias' Sejrsklunge

Skytsudødeligheden Valerias siges at låne sit sværd ud til værdige thyatiske helte og som oftest kvindelige krigere.

A) **Bravur:** Sværdbrugeren kan påkalde sig Valerias, og sværdbrugeren og alle allierede får et nyt tjek på fejlede frygt tjeks. Effekten kan bruges 3 gange om dagen.

B) **Undertal:** Hvis sværdbrugeren og allierede er i undertal, får sværdbrugeren +4 på angrebsrul og ekstrem succes kan opnås på 19-20.

C) **Panisk rædsel:** Ved et døbringende hug kan sværdbrugeren vælge at ramme ofret med panisk rædsel i stedet. Ofrets allierede, der ser ofret ramt af panisk rædsel, skal lave et morale check eller få ulempe på næste rundes aktiviteter.

D) Ved en ekstrem succes kan effekten "**flygt!**" vælges: Flygt! tvinger modstanderen til at flygte i rædsel.

E) Valerias er ikke bleg for at tage sin klinge tilbage og lade sværdet forsvinde på mystisk vis, hvis klingens bruger ikke gør sig fortjent til at bære det. Arbejder man imod Valerias' ellers Kejserrigets idealer, forsvinder klingen.

Kaudas sværd

Et fortryllet tohåndsværd: skade 1t10; effekt: Fejende hug (17-20). Kan få *fordel* på et angreb ved at give alle modstanderne *fordel* på deres næste angreb

(udviklet af Erik Warming)

Raukenklo

En fortryllet armklinge: +1 angreb, Skade 1t6+2 (effekt: Fejende hug), hånden er fri til at bære små ting, dog ikke ekstra våben. Når den først har trukket blod har man -4 på slag der kunne resultere i at man stopper kampen før alle fjender er døde.

(udviklet af Erik Warming)

Den bløde metaldragt

Dragten passer et menneske/halvork og er meget let og resistent overfor skarpe våben. Som udgangspunkt tæller den bare som en sær udgave af en slagskofte (den den er blød og ikke bestykker så godt imod slag), men den er så let at den kan kombineres med et læderkyrads eller en slagskofte og give en beskyttelse som en ringbrynje – uden at være støjende. Pga. materialet giver den dog stadig *magisk interferens*.

(udviklet af Nis Haller Baggesen)

Frøfolkets metalscepter

Et fornemt metalscepter, der umiddelbart fungerer som en Kølle. Ved at dreje på hovedet at scepteret kan man få det til at lyde meget kraftigt – bedre end nogen fakkell – og drejer man yderligere kan man få scepteret til at give stød. I denne tilstand har scepteren *specialeffekten Lynild*, der gør at man modstandrenen går i kramper, hvilket betyder at de har *ulempe* og bevæger sig med halv hastighed de næste to runder.

(udviklet af Nis Haller Baggesen)